ENGLISH

STORY

The time of prophecy has arrived.

Evil is afoot and the villainous Master Gardal has diabolical plans. With the aid of his faithful minions Quiph and Morg, he intends to conquer the famed Castle of Heaven... the supreme fortress built to protect the world from forces of darkness. The only way for Gardal to breach the castle gates is by sacrificing the pure, untainted soul of Erwyn, a young boy mentioned in a millennia-old prophecy. Gardal and his minions have already captured the boy and imprisoned him inside a dungeon to await execution.

Yet Gardal didn't count on the help of Aira, Erwyn's clairvoyant sister. To save her brother, Aira has sealed Erwyn's soul within a single teardrop and transformed the teardrop into a protective orb. Now, in order to free her brother she must safely guide the orb into the Castle of Heaven using a magical beam of light. Unfortunately, sending the beam of light to Erwyn has used all of Aira's strength and she cannot control it any longer... Will you help her?

Take control of the beam of light to guide the orb through an intriguing world of danger and adventure. It won't be easy, as Gardal's minions Quiph and Morg will try to stop you at all costs... Avoid the traps set by Quiph whilst solving puzzles and riddles designed to slow you down. Pass through swamps, travel over mountains, and visit castles and deserted cities. Overcome the obstacles in your way, and change the orb's state into wood to conquer water, or even metal when hardness is needed. Do whatever it takes to save Erwyn and bring him back to the Castle of Heaven!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP® system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local AreaNetwork (WLAN).

AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP® systems to communicate directly with each other.

GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP®Game in their PSP® system.

INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP® system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP® system Instruction Manual.

Note: Fading Shadows only support AD HOC mode.

Language Selection

After starting the game, you will be taken to the Language Selection menu. Use the ⬅ button or ➡ button to view the different choices and press the X button to select your preferred language. From this point onwards, all menus will be in the chosen language.

CONTROLS

Directional buttons or Analog stick – Move the beam of light.
× button – Narrow the beam of light .
□ button – Widen the beam of light.
○ button – Jump (can only be used when the orb is in a metallic state).
○ button + ○ button - Double jump (can only be used when the orb is in a metallic state).
△ button – Transform the orb into glass state (this feature is available once you have reached the *Water and Switches* level).
L button and R button – Rotate the camera.
START button – Pause Menu.

MAIN MENU

Main Menu options are:

New Game – Start a new Single Player game.

Load Game – Load a previously saved game.

Multiplayer – Start a new Multiplayer game.

Options – Set up sound and music volume.

Extras – View credits and enter Picture Puzzle mode.

Note: For a description of the Multiplayer and Picture Puzzle modes please refer to the relevant chapters of this manual.

PLAYING THE GAME

Core Mechanics
In the game, you guide the orb by controlling a beam of light. This beam of light acts like a magnet for the orb, and you choose how much power is used to attract the sphere. The narrower you make the beam, the more control you have over the orb.

To move the beam of light use the directional buttons or analog stick.
To narrow the beam of light use the ✕ button.
To widen the beam of light use the □ button.

DIFFERENT STATES OF THE ORB

The orb has three different states:

Metallic Orb – In this state, the orb cannot be burnt by the beam of light. However, the metallic orb is also unable to float in water . Additionally, the metallic orb will slowly be destroyed from contact with water due to rusting. The metallic orb has the unique ability to jump. To make the orb jump, you must narrow the beam of light, place it directly over the orb and press the ○ button. To make the orb double jump, quickly press the ○ button twice. A double jump is around 30% higher than a regular jump.

Wooden Orb – In this state, the orb is easily burnt by the beam of light, but it also has the ability to float in water.

Glass Orb – In this state, the orb can be burnt by the beam of light (although it burns slower than wood) and can shatter when it collides with walls. It cannot float in water, but it will not be damaged by any contact with water. If the glass orb has lost any Durability, it will automatically start repairing itself once you move the beam of light away from the orb, or make the beam wider.

TRANSFORMATIONS OF THE ORB

The orb's state can be transformed into metal or wood using Transformers located in numerous places around the levels. By moving the orb onto a Transformer, the orb will change its state.

• **Metal Transformer**

• **Wooden Transformer**

You can change the orb's state into glass at any time during the game by pressing the △ button.

Note: The transformation into glass is only available once you have reached the Water and Switches level.

DURABILITY

The orb can become damaged over time. Depending on its state, it may rust in water or be burnt by the beam of light. To prevent a wooden or glass orb from burning, remove the beam of light away from the orb or make the beam wider. To avoid rusting a metallic orb, guide it out of the water or transform its state into glass.

Note: After transformation to another state, the orb returns to the maximum level of Durability.

REMAINING ORBS

There are several ways that your orb may be destroyed:
- If you lose all of its Durability.
- If a glass orb is broken.
- If the orb falls off the level into an abyss.
- If you attempt to jump the orb while its state is either wooden or glass.

When you lose an Orb, the level will be restarted from the starting point or the last reached Transformer. When you have no Orbs left, the game is over.

GEMS

In each level, gems have been scattered around that you can collect.

- **Gem**

For every ten gems collected, you receive one additional Orb. Please note that gems may also be hidden in barrels. You will have to burn the barrel to collect the hidden gem.

ON-SCREEN INDICATORS

• **Metallic Orb.** The rustier the orb, the less Durability it has.

• **Wooden Orb.** The more burnt the orb, the less Durability it has.

• **Glass Orb.** The more cracks in the orb, the less Durability it has.

PAUSE MENU

At any point during the game, you can access the Pause Menu by pressing the START button.

Pause Menu options:
Objectives – Read the objectives for the current level (this option is only available during tutorial levels).
Controls - Check the controls for the game. The list of controls is updated for each level based on game progress.
Resume - Select this option to resume the paused game.
Exit - Leave the current game and return to Main Menu.

Note: Choosing the Exit option will cause any unsaved game progress to be lost.

Hints and Tips

- To complete some levels, you must use switches.

- **Switches**

- Ground switches can be activated by guiding the orb directly onto them or by highlighting them with a narrow beam of light.
- Wall switches can be activated by reflecting a narrow beam of light through a mirror or a chain of mirrors.
- In some cases, you need to reflect the beam of light through a mirror to objects such as doors.
- Sometimes you may have to rotate a mirror to direct the light towards its target. This can be done by pressing the switch built into the ground by the mirror.
- In some areas, ropes that are holding bridges can be burnt by the beam of light.
- In some areas, focusing the beam of light on water will cause it to evaporate.

GAME MODES

Single Player

You may start a Single Player game by choosing the New Game option in the Main Menu. To complete a Single Player game you must complete all 40 levels of the game. The first 6 levels of the game are tutorial levels. At the beginning of each tutorial, you will see hints with goals. There are also hints about any new controls that are necessary to complete the level.

To complete a level, you must guide the orb into the highlighted zone.

• **Highlighted zone.**

Often, the highlighted zone is behind gates that have to be opened. In some levels, the zone may only appear after certain puzzles have been completed.

After each level is completed you have the chance to save the game. To save in an empty slot, choose New. If you wish to overwrite a previously saved game you may select an occupied slot. In this case, all data saved in the occupied slot will be lost.

Multiplayer
You may start a Multiplayer game choosing the Multiplayer option in the Main Menu.

Note: To play a Multiplayer game, the WLAN switch must be switched ON for both PSP® systems. Multiplayer mode is only available for two players.

To start a Multiplayer game, both players must start Fading Shadows on their PSP® systems and select the Multiplayer option in the Main Menu. One player has to act as a host by selecting the Start a Network game option. The other player has to act as a client by selecting the Join a Network game option and then choosing the host's server from the list. Once the host accepts the client, PSP® systems are connected to each other. After the host presses the × button, the two players will randomly enter one of 10 Multiplayer levels.

In this game mode, you have your own individual orb and beam of light. The competitor's orb is shown as transparent. The two orbs do not interact with each other and your competitor's beam of light will not interact with your own orb. Each player's goal is to complete the level first. For each level you win, you earn one point. To win a Multiplayer game, you must be the first to score three points. The scores are shown in the bottom left-hand corner of the screen. Your score is the one on the left and your competitor's score is on the right.

Note: If either of the players leaves the game, this will disconnect both players and return them to the Main Menu. In the case of a lost connection, both players receive a "Synchronizing" notification. If the connection does not resume within ten seconds, this will disconnect both players and return them to the Main Menu. If the two PSP® systems fail to connect or the connection is constantly getting lost, try moving the PSP® systems closer together or removing any obstructions between them.

Picture Puzzle Mode

Picture Puzzle can be accessed by selecting Extras in the Main Menu, and then choosing the Picture Puzzle option in the Extras submenu. Picture Puzzle has three hidden images that can be revealed by collecting all the pieces of the Picture Puzzle during the Single Player game. Press L button and R button to navigate through images.

• Piece of Picture Puzzle

FRANÇAIS

Scénario

L'heure de la prophétie est arrivée.

Le Maître Gardal a des plans diaboliques, le Mal est en route. Aidé par ses fidèles serviteurs, Quiph et Morg, il compte s'emparer du célèbre Château du Paradis... la forteresse suprême érigée pour protéger le monde des forces des ténèbres. Il ne pourra cependant en passer les portes que par le sacrifice d'une âme pure et innocente, celle d'Erwyn, un jeune garçon dont une prophétie millénaire fait mention. Gardal et ses sous-fifres l'ont déjà capturé et emprisonné dans un donjon, en vue de son exécution.

Mais c'était sans compter sur l'aide d'Aira, la soeur médium d'Erwyn. Pour sauver son frère, Aira a enfermé son âme dans une simple larme, pour ensuite la transformer en un orbe protecteur. Elle doit à présent le conduire au Château du Paradis, grâce à un rayon lumineux magique. Malheureusement, l'opération a usé toutes ses forces et elle ne peut plus contrôler le rayon... Pourrez-vous lui venir en aide?

Mais c'était sans compter sur l'aide d'Aira, la soeur médium d'Erwyn. Pour sauver son frère, Aira a enfermé son âme dans une simple larme, pour ensuite la transformer en un orbe protecteur. Elle doit à présent le conduire au Château du Paradis, grâce à un rayon lumineux magique. Malheureusement, l'opération a usé toutes ses forces et elle ne peut plus contrôler le rayon... Pourrez-vous lui venir en aide?

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP®, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

AD HOC MODE

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP® ou plus de communiquer directement.

PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP® Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP®.

MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP® à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP® system Instruction Manual.

Remarque : Fading Shadows n'est compatible qu'avec le mode AD HOC.

Choix de la langue

Une fois le jeu lancé, vous serez conduit dans le menu du Choix de la langue. Utilisez la touche ⬅ ou touche ➡ pour faire défiler les différents choix, puis appuyez sur la touche X pour sélectionner la langue désirée. Dès lors, tous les menus apparaîtront dans la langue indiquée.

COMMANDES

Touches directionnelles ou Joystick analogique – déplacer le rayon de lumière.
Touche × – rétrécir le rayon.
Touche □ – élargir le rayon.
Touche ○ – sauter (possible uniquement quand l'orbe est en métal).
Touche ○ + touche ○ – double saut (possible uniquement quand l'orbe est en métal).
Touche △ – changer l'orbe en verre (ceci n'est possible qu'une fois que vous avez atteint le niveau Eau et interrupteurs).
Touche L et touche R – faire pivoter la caméra.
Touche START (mise en marche) – menu Pause.

MENU PRINCIPAL

Les options du Menu principal sont les suivantes :
Nouvelle partie – commencer une nouvelle partie en mode Un joueur.
Charger une partie – charger une partie sauvegardée.
Multijoueur – commencer une nouvelle partie multijoueur.
Options – paramétrer le volume des effets et de la musique.
Extras – voir les crédits et entrer en mode Puzzle d'images.

Remarque : Pour une description des modes Multijoueur et Puzzle d'images, veuillez vous référer aux chapitres correspondants, plus loin dans ce manuel.

JOUER

Principes de base Le jeu consiste à contrôler un orbe au moyen d'un rayon lumineux. Ce dernier agit comme un aimant sur l'orbe. A vous de choisir la force d'attraction. Plus le rayon sera fin, mieux vous pourrez diriger l'orbe.

Pour déplacer le rayon, utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique.
Pour rétrécir le rayon, utilisez la touche ✕.
Pour élargir le rayon, utilisez la touche □.

LES DIFFÉRENTS ÉTATS DE L'ORBE

Orbe métallique – il ne peut être brûlé par le rayon..
Cependant, il lui est impossible de flotter sur l'eau. Sinon, la rouille viendra lentement le dégrader, pour finalement le détruire. Seul l'orbe métallique peut sauter. Pour ce faire, vous devez rétrécir le rayon, le placer directement sur l'orbe et appuyer sur la touche ○. Pour opérer un double saut, appuyez deux fois sur la touche ○. Vous monterez environ 30% plus haut.

Orbe de bois – il brûle facilement au contact du rayon, mais il peut flotter sur l'eau.

Orbe de verre – il peut brûler au contact du rayon (plus lentement que l'orbe de bois) et se briser s'il rencontre un mur. Flotter lui est impossible, mais l'eau le laissera insensible. Si l'orbe a perdu toute Résistance, il se réparera automatiquement à l'instant où vous écarterez le rayon, ou que vous l'élargirez.

TRANSFORMATIONS DE L'ORBE

L'orbe peut être changé en métal ou en bois, grâce à des Transformateurs à travers les niveaux. Placez l'orbe sur l'un d'eux et il se transformera.

• **Transformateur métal**

• **Transformateur bois**

Appuyez sur la touche △ pour changer l'orbe en verre, à n'importe quel moment du jeu.

Remarque : Vous ne pourrez changer l'orbe en verre qu'une fois que vous aurez atteint le niveau Eau et interrupteurs.

RÉSISTANCE

Avec le temps, l'orbe peut être endommagé. Suivant la transformation opérée, il pourra rouiller dans l'eau ou brûler au contact du rayon. Pour éviter qu'un orbe de bois ou de verre ne brûle, écartez le rayon lumineux ou élargissez-le. Pour éviter qu'un orbe métallique ne rouille, sortez-le de l'eau ou changez-le en verre.

Remarque : une fois transformé, l'orbe retrouve sa Résistance maximum.

ORBES RESTANTS

Il existe plusieurs façons de perdre votre orbe :
- Si sa Résistance tombe à zéro.
- Si un orbe de verre se brise.
- Si l'orbe tombe dans l'abysse.
- Si vous essayez de sauter avec un orbe de bois ou de verre.

Quand vous perdez un orbe, vous reprenez la partie au dernier Transformateur atteint. Quand vous n'avez plus d'orbe, la partie est terminée.

GEMMES

Dans chaque niveau, vous pouvez ramasser des gemmes.

•Gemme

Pour dix gemmes ramassées, vous gagnez un orbe. Les gemmes peuvent également se cacher dans les tonneaux. Vous devrez les faire brûler pour en sortir les pierres.

INDICATEURS À L'ÉCRAN

Indicateurs d'état :

• **Orbe métallique.** Plus il est rouillé, moins il est résistant.

• **Orbe de bois.** Plus il est brûlé, moins il est résistant.

• **Orbe de verre.** Plus il est ébréché, moins il est résistant.

MENU PAUSE

Vous pouvez accéder au Menu pause à n'importe quel moment en appuyant sur la touche START (mise en marche).

Options du Menu pause :
Objectifs – consultez les objectifs fixés pour le niveau en cours (cette option n'est disponible que dans les niveaux d'entraînement).
Commandes - consultez les commandes du jeu. La liste des commandes est mise àjour à chaque niveau, suivant la progression dans le jeu.
Reprendre - sélectionnez cette option pour reprendre la partie.
Quitter - quittez la partie en cours et retournez au Menu principal.

Remarque : en sélectionnant l'option Quitter, toute progression qui n'aura pas été sauvegardée sera perdue.

TRUCS ET ASTUCES

• Afin de compléter certains niveaux, il vous faudra utiliser des interrupteurs.

• **Interrupteurs**

• Activez les interrupteurs au sol grâce à votre orbe ou à un rayon très fin.
• Activez les interrupteurs au mur en réfléchissant votre rayon sur un miroir ou une série de miroirs.
• Il vous faudra parfois faire réfléchir votre rayon sur un miroir pour atteindre des objets tels que des portes.
• Vous devrez aussi parfois faire pivoter un miroir pour diriger la lumière vers sa cible. Pour ce faire, appuyez sur l'interrupteur au sol, près du miroir.
• Dans certaines zones, les cordes des ponts peuvent être brûlées par le rayon.
• Dans certaines zones, vous pourrez faire évaporer l'eau en concentrant correctement votre rayon.

MODES DE JEU

Un joueur

Commencez une partie Un joueur en sélectionnant l'option Nouvelle partie dans le Menu principal. Pour compléter une partie Un joueur, vous devrez venir à bout des 40 niveaux du jeu. Les 6 premiers serviront à votre entraînement. Au début de chaque entraînement, des indices vous indiqueront les cibles. Vous trouverez aussi des indices sur les commandes nécessaires pour terminer le niveau.

Pour compléter un niveau, guidez l'orbe jusqu'à la zone en surbrillance.

• **Zone en surbrillance.**

Il arrive souvent que cette zone se trouve derrière des portes fermées. Dans certains niveaux, il est possible que la zone n'apparaisse qu'une fois une série d'énigmes résolue.

Après chaque niveau complété, vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie. Pour sauvegarder dans un emplacement vide, sélectionnez Nouvelle. Si vous souhaitez écraser une sauvegarde, sélectionnez un emplacement occupé. Toutes les données présentes seront perdues.

Multiplayer
Lancez une partie multijoueur en sélectionnant l'option Multijoueur dans le Menu principal.

Remarque : pour lancer une partie Multijoueur, l'interrupteur WLAN doit être en position ON sur les deux systèmes PSP®. Le mode Multijoueur n'est disponible que pour deux joueurs.

Pour commencer une partie multijoueur, les deux joueurs doivent lancer Fading Shadows sur leur système PSP® et sélectionner l'option Multijoueur dans le Menu principal. L'un des participants doit devenir l'hôte, en sélectionnant l'option Créer une partie réseau. L'autre joueur devient le client et sélectionne l'option Rejoindre une partie réseau, avant de choisir le serveur de l'hôte dans la liste. Une fois que l'hôte aura accepté le client, les systèmes PSP® seront connectés. Quand l'hôte aura appuyé sur la touche ×, les deux joueurs rejoindront, de façon aléatoire, l'un des 10 niveaux multijoueur.

Dans ce mode, vous disposez de votre orbe et de votre propre rayon. L'orbe de votre adversaire sera transparent. Les deux orbes sont indépendants et les rayons n'agissent pas sur l'adversaire. Le but de chacun des joueurs est de compléter le niveau le premier. A chaque niveau remporté, vous marquez un point. Pour sortir vainqueur d'une partie multijoueur, vous devez être le premier à totaliser trois points. Les scores sont indiqués en bas à gauche de l'écran. Votre score est à gauche, celui de votre adversaire à droite.

Remarque : Si l'un des deux joueurs quitte la partie, les deux seront déconnectés et dirigés vers le Menu principal. En cas de perte de connexion, les joueurs recevront un message de "Synchronisation". Si la connexion n'est pas rétablie dans les dix secondes, les joueurs seront redirigés vers le Menu principal. Si les deux systèmes PSP® ne parviennent pas à se connecter ou si la connexion se perd régulièrement, essayez de rapprocher les deux systèmes PSP® ou de retirer ce qui pourrait les séparer.

MODE PUZZLE D'IMAGES

Vous pourrez accéder à ce mode en sélectionnant Extras dans le Menu principal, puis en choisissant l'option Puzzle d'images dans le sous-menu Extras. Ce mode propose trois images cachées que vous pourrez découvrir en ramassant toutes les pièces du puzzle au cours d'une partie Un joueur. Appuyez sur les touche [L] et touche [R] pour consulter les images.

• Pièce du Puzzle d'images

ITALIANO

STORY

Il tempo della profezia è giunto.

Il male è in cammino, e il malvagio Maestro Gardal ha piani diabolici. Con l'aiuto dei suoi fedeli scagnozzi Quiph e Morg, si prepara a conquistare il leggendario Castello del Cielo, la fortezza suprema creata per proteggere il mondo dalle forze dell'oscurità. Gardal può superarne i cancelli solo sacrificando l'anima pura e incontaminata di Erwyn, un ragazzo citato in una profezia vecchia di millenni. Gardal e i suoi scagnozzi hanno già catturato il ragazzo e l'hanno imprigionato nei loro sotterranei, in attesa per l'esecuzione.

Ma Gardal aveva fatto i conti senza Aira, la sorella chiaroveggente di Erwyn. Per salvare il fratello, Aira ha rinchiuso l'anima di Erwyn in una lacrima, e ha trasformato la lacrima in una sfera protettiva. Adesso, per liberare suo fratello, dovrà guidare la sfera nel Castello del Cielo usando un magico raggio di luce. Purtroppo ha dovuto usare tutte le sue forze per inviare il raggio di luce e ora non può più controllarlo... Vuoi aiutarla tu?

Prendi il controllo del raggio di luce per guidare la sfera in un affascinante mondo di pericolo e avventura. Non sarà facile: Quiph e Morg, i tirapiedi di Gardal, cercheranno di fermarti con ogni mezzo. Evita le trappole di Quiph e risolvi tutti gli enigmi pensati per fermarti. Attraversa le paludi, inerpicati lungo le montagne e visita castelli e città abbandonate. Supera gli ostacoli sul tuo cammino e trasforma la sfera in legno per dominare le acque o addirittura in metallo quando c'è bisogno di durezza. Fai tutto il necessario per salvare Erwyn e riportarlo nel Castello del Cielo!

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless LocalArea Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP®, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP® sdi comunicare direttamente tra loro.

GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP®Game inserito nel loro sistema PSP®.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP® sdi collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni delsistema the PSP®.

Attenzione: Fading Shadows supporta solo la modalità AD HOC.

Selezione della lingua

Dopo aver iniziato la partita, verrai portato al menu di selezione della lingua. Usa i tasto ⬅ e tasto ➡ per scorrere le diverse opzioni e premi il tasto ✕ er selezionare la lingua desiderata. Da qui in poi, tutti i menu saranno nella lingua scelta.

CONTROLLI

Tasti direzionali o pad analogico: muovi il raggio di luce.
Tasto × – restringe il raggio di luce.
Tasto □ – allarga il raggio di luce.
Tasto ○ – salto (si può usare solo quando la sfera è in stato metallico).
Tasto ○ + tasto ○ – doppio salto (si può usare solo quando la sfera è in stato metallico).
Tasto △ – rasforma la sfera in vetro (questa caratteristica è disponibile solo dopo aver raggiunto il livello Acqua e interruttori).
Tasto L e tasto R : ruota la telecamera.
Tasto START: menu pausa.

MENU PRINCIPALE

Le scelte nel menu principale sono:

Nuova partita – inizia una nuova partita per giocatore singolo.

Carica partita – carica una partita salvata in precedenza.

Multigiocatore – inizia una nuova partita multigiocatore.

Opzioni – regola il volume di musica ed effetti sonori.

Contenuti speciali – mostra i riconoscimenti e permette di usare la modalità Puzzle.

Attenzione: per una descrizione delle modalità Multigiocatore e Puzzle, consulta i capitoli relativi in questo manuale.

COME SI GIOCA

Meccaniche di base
Nel gioco devi controllare la sfera tramite un raggio di luce. Questo raggio di luce funziona da magnete per la sfera, e sta a te scegliere con quanta energia attrarre la sfera. Più stretto è il raggio e maggiore è il controllo che hai sulla sfera.

Puoi muovere il raggio di luce con i tasti direzionali o col pad analogico.
Puoi restringere il raggio di luce con il tasto ×.
Puoi allargare il raggio di luce con il tasto □.

GLI STATI DELLA SFERA

La sfera ha tre stati diversi:

Sfera metallica: – in questo stato, la sfera non può essere bruciata dal raggio di luce, ma non può galleggiare nell'acqua. Inoltre, a causa della ruggine, un prolungato contatto con l'acqua la distruggerà lentamente. La sfera metallica ha una caratteristica unica nella sua capacità di saltare. Per far saltare la sfera, devi restringere il raggio di luce, farlo passare direttamente sopra la sfera e premere il tasto ○. Per far fare un doppio salto alla sfera, premi due volte rapidamente il tasto ○. Un doppio salto è più alto di un salto normale del 30%.

Sfera di legno – Iin questo stato la sfera può essere bruciata dal raggio con facilità, ma può anche galleggiare nell'acqua.

Sfera di vetro – in questo stato la sfera può essere bruciata dal raggio di luce (ma più lentamente che quando è di legno) e può andare in frantumi quando sbatte sui muri. Non può galleggiare, ma il contatto con l'acqua non la danneggerà. Se la sfera di vetro perde resistenza, inizierà a ripararsi automaticamente appena allontanerai da essa il raggio di luce o lo allargherai..

TRASFORMAZIONI DELLA SFERA

Lo stato della sfera può essere cambiato da metallo a legno usando i trasformatori che trovi in diversi punti dei livelli. La sfera cambierà stato appena verrà portata sul trasformatore.

• **Trasformatore in metallo**

• **Trasformatore in legno**

Puoi cambiare lo stato della sfera in vetro in qualsiasi momento del gioco premendo il tasto △.

Attenzione: la trasformazione in vetro è disponibile solo dopo aver raggiunto il livello Acqua e interruttori.

RESISTENZA

Col tempo la sfera può danneggiarsi. A seconda del suo stato, può arrugginire nell'acqua o venire bruciata dal raggio di luce. Per impedire alla sfera di legno o di vetro di bruciare, allontana da essa il raggio di luce o allargalo. Per non far arrugginire la sfera metallica, portala fuori dall'acqua o trasformala in vetro.

Attenzione: quando cambi lo stato della sfera, questa torna al livello massimo di resistenza.

SFERE RIMASTE

La tua sfera può distruggersi in diversi modi:
- Perdendo tutta la resistenza.
- Frantumandosi quando è di vetro.
- Cadendo fuori dal livello negli abissi.
- Se tenti di saltare quando la sfera è di legno o di vetro..

Quando perdi una sfera dovrai ricominciare il livello dall'inizio o dall'ultimo trasformatore raggiunto. Se non ti rimangono sfere, la partita finirà.

GEMME

In ogni livello puoi raccogliere le gemme sparse nei dintorni.

• Gemma

Per ogni 10 gemme raccolte riceverai una sfera aggiuntiva. Ricorda che le gemme possono essere nascoste anche nelle botti: dovrai bruciarle per prendere la gemma nascosta all'interno.

INDICATORI SU SCHERMO

• **Sfera metallica:** più arrugginita è la sfera e meno resistenza le rimane.

• **Sfera di legno:** più bruciata è la sfera e meno resistenza le rimane.

• **Sfera di vetro:** più incrinature ha la sfera e meno resistenza le rimane..

MENU PAUSA

In ogni momento del gioco puoi accedere al menu pausa premendo il tasto START.

Opzioni del menu pausa:
Obiettivi: per consultare gli obiettivi del livello attuale (è disponibile solo nei livelli tutorial).
Controlli: per rivedere i comandi del gioco. La lista dei comandi viene aggiornata in ogni livello in base ai progressi fatti.
Riprendi: per riprendere la partita in pausa.
Esci: per abbandonare la partita in corso e tornare al menu principale.

Attenzione: selezionando Esci perderai tutti i progressi non salvati.

Consigli e suggerimenti
• Per completare alcuni livelli è necessario usare gli interruttori.

• Interruttori

- Gli interruttori a terra si attivano facendogli passare sopra la sfera o illuminandoli col raggio di luce stretto.
- Gli interruttori a muro si attivano riflettendo il raggio di luce stretto su uno specchio o una catena di specchi.
- In alcuni casi dovrai riflettere il raggio di luce su uno specchio per fargli raggiungere alcuni oggetti, per esempio le porte.
- A volte dovrai girare uno specchio per dirigere la luce verso la destinazione desiderata. Per farlo devi premere l'interruttore dello specchio che trovi a terra.
- In alcune aree puoi usare il raggio di luce per bruciare le funi che bloccano i ponti.
- In alcune aree puoi concentrare il raggio di luce sull'acqua per farla evaporare.

MODALITÀ DI GIOCO

Giocatore singolo
Per iniziare una nuova partita per giocatore singolo seleziona Nuova partita nel menu principale. Per completare una partita per giocatore singolo devi completare tutti i 40 livelli del gioco. I primi 6 livelli del gioco sono livelli tutorial. All'inizio di ogni tutorial vedrai una lista di consigli e obiettivi. Troverai anche consigli sui nuovi comandi necessari a completare un livello.

Per completare un livello devi guidare la sfera nella zona evidenziata.

• **Zona evidenziata.**

Spesso la zona evidenziata si trova dietro cancelli che dovrai aprire. In alcuni livelli la zona può apparire solo dopo la soluzione di determinati enigmi.

Dopo aver completato un livello potrai salvare la partita. Per salvare in uno spazio vuoto, scegli Nuovo. Se vuoi sovrascrivere una partita salvata in precedenza, puoi selezionare uno spazio occupato. In questo caso tutti i dati salvati nello spazio occupato verranno persi.

Multiplayer
Per iniziare una partita multigiocatore scegli Multigiocatore dal menu principale..

Attenzione: per giocare una partita multigiocatore è necessario che l'interruttore WLAN sia acceso su entrambi i sistemi PSP®. La modalità Multigiocatore è disponibile solo per due giocatori.

Per iniziare una partita Multigiocatore, entrambi i giocatori devono lanciare Fading Shadows sul proprio sistema PSP® e selezionare l'opzione Multigiocatore nel menu principale. Un giocatore deve fare da Host selezionando Inizia una partita in rete. L'altro giocatore dovrà essere il client selezionando Unisciti a una partita in rete e scegliendo l'host dalla lista. Una volta che l'host avrà accettato il client, i sistemi PSP® saranno connessi. Quando l'host premerà il tasto ✕ , i due giocatori entreranno in uno dei 10 livelli multigiocatore a caso.

In questa modalità di gioco ognuno avrà la sua sfera e il suo raggio di luce. La sfera dell'avversario sarà visualizzata in trasparenza. Le due sfere non interagiscono tra di loro, e il raggio del tuo avversario non avrà effetto sulla tua sfera. L'obiettivo di ogni giocatore è completare il livello per primo. Ottieni un punto per ogni livello vinto. Per vincere una partita dovrai essere il primo a segnare tre punti. I punteggi sono indicati nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Il tuo punteggio è quello a sinistra, mentre quello del tuo avversario è a destra.

Attenzione: se uno dei due giocatori lascia la partita, entrambi verranno disconnessi e riportarli al menu principale. In caso di connessione perduta, entrambi i giocatori ricevono un messaggio di sincronizzazione. Se la connessione non viene ripristinata entro dieci secondi, questo farà disconnettere entrambi i giocatori e li riporterà al menu principale. Se i due sistemi PSP® non riescono a connettersi o la connessione cade ripetutamente, prova a posizionare i sistemi PSP® a una distanza minore tra loro, e prova a togliere eventuali ostacoli tra di essi.

Modalità Puzzle

La modalità Puzzle è raggiungibile dalla voce Contenuti speciali del menu principale, scegliendo l'opzione Puzzle nel sottomenu. La modalità Puzzle è costituita da 3 immagini nascoste che puoi scoprire raccogliendo tutti i pezzi del Puzzle nel gioco per giocatore singolo. Premi il tasto L o il tasto R per muoverti tra le immagini.

• **Pezzo del puzzle**

DEUTSCH

HANDLUNG

Die Zeit der Prophezeiung ist angebrochen.

Das Böse ist unterwegs, und der Schurke Meister Gardal hat teuflische Pläne. Zusammen mit seinen treuen Handlangern Quiph und Morg will er die berühmte Himmelsburg erobern... die erhabene Festung, mit der die Welt vor den Mächten der Finsternis beschützt werden soll. Für Gardal gibt es nur einen Weg in die Burg: Er muss die unbefleckte Seele von Erwyn opfern, einem kleinen Jungen, der in einer Jahrtausende alten Prophezeiung vorkommt. Gardal und seine Handlanger haben den Knaben bereits in ihre Gewalt gebracht. Seine Hinrichtung steht kurz bevor.

Doch Gardal hat nicht mit Erwyns Schwester Aira gerechnet, die über hellseherische Fähigkeiten verfügt. Um ihren Bruder zu retten, hat Aira Erwyns Seele in einer Träne versiegelt und diese in eine schützende Kugel verwandelt. Diese Kugel muss sie nun mit Hilfe eines Zauberstrahls aus Licht in die Himmelsburg führen, damit ihr Bruder frei kommt. Unglücklicherweise hat sie diese Aufgabe völlig erschöpft, und sie kann den Strahl nicht mehr kontrollieren... Hilfst du ihr dabei?

Führe den Lichtstrahl - durch eine faszinierende Welt der Gefahren und Abenteuer - an sein Ziel. Deine Aufgabe wird dir nicht leicht gemacht, denn Gardals Handlanger Quiph und Morg werden versuchen, dich um jeden Preis aufzuhalten... Weiche Quiphs Fallen aus und löse Puzzle und Rätsel, die dich am Vorankommen hindern sollen. Bahne dir deinen Weg durch Sümpfe und über Bergketten und besuche Burgen und verlassene Städte. Meistere die Hindernisse, die vor dir liegen, und verwandele die Erscheinungsform der Kugel: Sie muss aus Holz sein, damit du Gewässer überqueren kannst, und wenn Härte gefragt ist, machst du sie zu Metall. Tue alles, was in deiner Macht steht, um Erwyn zu retten und ihn zurück in die Himmelsburg zu bringen!

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP®-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem„Wireless Local Area Network (WLAN)" mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®- Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®Game in ihr PSP®- System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®- System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur- Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

Hinweis: Fading Shadows unterstützt nur den AD-HOC-Modus.

STEUERUNG

Richtungstasten oder Analog-Stick: Lichtstrahl bewegen
×-Taste: Lichtstrahl bündeln.
□-Taste: Lichtstrahl breiter machen.
○-Taste: Springen (nur möglich, wenn die Kugel aus Metall ist)
○-Taste + ○-Taste: Doppelsprung (nur möglich, wenn die Kugel aus Metall ist)
△-Taste: Kugel in Glas verwandeln (diese Funktion wird verfügbar, wenn du das Level *Wasser und Schalter* erreicht hast).
L -Taste und R -Taste: Kamera drehen.
START-Taste: Pausenmenü.

SPRACHAUSWAHL

Nach dem Spielstart wird der Sprachauswahlbildschirm angezeigt.
Mit der ⬅-Taste oder ➡-Taste suchst du dir eine Sprache aus und bestätigst diese anschließend mit der ✕-Taste. Danach werden alle Menüs in der gewählten Sprache angezeigt.

HAUPTMENÜ

Optionen im Hauptmenü:
Neues Spiel: Startet eine neue Einzelspielerpartie.
Spiel laden: Lädt einen gespeicherten Spielstand.
Mehrspieler: Startet eine neue Mehrspielerpartie.
Optionen: Legt die Musik- und Effektelautstärken fest.
Extras: Ruft die Credits und den Bilderrätsel-Modus auf.

Hinweis: Eine Beschreibung des Mehrspieler- und Bilderrätsel-Modus findest du in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs.

DAS SPIEL

Mechanikgrundlagen
Im Spiel lenkst du eine Kugel mit Hilfe eines Lichtstrahls. Dieser Lichtstrahl wirkt wie ein Magnet auf die Kugel. Du legst fest, wie groß die Anziehungskraft darauf ist. Je stärker du den Strahl bündelst, desto besser kannst du die Kugel steuern.

Den Lichtstrahl bewegst du mit den Richtungstasten oder dem Analog-Stick.
Du bündelst den Lichtstrahl mit der ✕-Taste.
Du machst den Lichtstrahl mit der □-Taste breiter.

BESCHAFFENHEIT DER KUGEL

Metall: –Wenn die Kugel aus Metall ist, kann sie nicht vom Lichtstrahl verbrannt werden. Leider versinkt sie dann aber auch im Wasser. Außerdem geht sie dort langsam kaputt, weil sie rostet. Sprünge sind nur mit der Metallkugel möglich. Damit die Kugel springt, musst du den Lichtstrahl bündeln, direkt über der Kugel platzieren und die ○-Taste drücken. Für einen Doppelsprung musst du die ○-Taste zweimal schnell hintereinander drücken. Mit dem Doppelsprung springst du ca. 30 % höher als mit einem normalen Sprung.

Holz: Wenn die Kugel aus Holz ist, kann sie vom Lichtstrahl verbrannt werden. Aber sie schwimmt auch auf der Wasseroberfläche.

Glas: Wenn die Kugel aus Glas ist, kann sie vom Lichtstrahl verbrannt werden. Das dauert allerdings länger, als wenn sie aus Holz wäre. Eine Glaskugel zersplittert außerdem, sobald sie Wände berührt. Sie schwimmt nicht auf Wasseroberflächen, erleidet durch den Kontakt mit Wasser aber auch keine Schäden. Wenn die Glaskugel ihre Widerstandsfähigkeit verliert, repariert sie sich automatisch, sobald du den Lichtstrahl von ihr wegführst oder diesen breiter machst.

KUGEL VERWANDELN

Mit Hilfe der Wandler, die an verschiedenen Orten in den Leveln angebracht sind, wählst du den Holz - oder Metallzustand für die Kugel aus. Dazu musst du diese auf einen Wandler bewegen.

• **Metallwandler**

• **Holzwandler**

Du kannst die Kugel jederzeit mit der △ -Taste in Glas verwandeln.

Hinweis: Du kannst die Kugel erst dann in Glas verwandeln, wenn du das Level „Wasser und Schalter" erreicht hast.

WIDERSTANDSFÄHIGKEIT

Die Kugel kann im Spielverlauf Schäden erleiden. Je nach ihrer Beschaffenheit rostet sie im Wasser oder wird vom Lichtstrahl verbrannt. Damit sie nicht verbrennt, wenn sie aus Holz oder Glas ist, führst du den Lichtstrahl von ihr weg oder machst diesen breiter. Damit sie nicht rostet, wenn sie aus Metall ist, holst du sie aus dem Wasser oder verwandelst sie in Glas.

Hinweis: Sobald du die Kugel verwandelst, steigt ihre Widerstandsfähigkeit wieder auf den höchsten Stand.

VERBLEIBENDE KUGELN

Deine Kugel kann auf mehrere Arten zerstört werden:
- Ihre Widerstandsfähigkeit fällt auf null.
- Sie zersplittert, wenn sie aus Glas ist.
- Sie fällt in einen Abgrund.
- Du versuchst, sie springen zu lassen, während sie aus Holz oder Glas ist.

Wenn du eine Kugel verlierst, beginnst du das Level vom letzten Startpunkt oder dem zuletzt erreichten Wandler neu. Sind keine Kugeln mehr übrig, ist das Spiel vorbei.

EDELSTEINE

In jedem Level sind Edelsteine verstreut, die du einsammeln kannst.

•Edelstein

Für zehn gesammelte Edelsteine bekommst du eine zusätzliche Kugel. Hinweis: Manchmal sind die Edelsteine auch in Fässern versteckt. Um sie einzusammeln, musst du die Fässer verbrennen.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Anzeigen des Kugelzustands:

• **Metall.** Je rostiger die Kugel, desto geringer ihre Widerstandsfähigkeit.

• **Holz.** Je verbrannter die Kugel, desto geringer ihre Widerstandsfähigkeit.

• **Glas.** Je rissiger die Kugel, desto geringer ihre Widerstandsfähigkeit.

PAUSENMENÜ

Im laufenden Spiel kannst du das Pausenmenü jederzeit mit der START-Taste aufrufen.

Optionen im Pausenmenü:
Einsatzziele: Ruft die Einsatzziele für das laufende Level auf. Diese Option ist nur bei den Einführungen verfügbar.
Steuerung: Ruft die Steuerung für das Spiel auf. Die Liste mit den Steuerungsoptionen wird je nach Spielverlauf in jedem Level aktualisiert.
Fortsetzen: Mit dieser Option beendest du das Pausenmenü.
Beenden: Du beendest das laufende Spiel und kehrst zurück zum Hauptmenü.

Hinweis: Wenn du die Optionen „Beenden" wählst, ohne vorher zu speichern, geht dein Spielstand verloren.

HINWEISE UND TIPPS

• Zum Abschließen bestimmter Level musst du Schalter betätigen.

• **Schalter**

•
Bodenschalter lassen sich aktivieren, indem du die Kugel direkt darauf platzierst oder
• sie mit einem gebündelten Lichtstrahl markierst.
Wandschalter aktivierst du, indem du sie über einen oder mehrere Spiegel mit einem
• gebündelten Lichtstrahl beleuchtest.
In manchen Fällen muss der Lichtstrahl über einen Spiegel auf Objekte wie z. B. Türen
• gelenkt werden.
Es kann auch sein, dass du Spiegel drehen musst, um das Licht auf dein Ziel zu werfen. Dazu betätigst du den Schalter, der neben dem jeweiligen Spiegel im Boden angebracht
• ist.
In bestimmten Abschnitten kannst du Seile, die Brücken halten, mit dem Lichtstrahl
• verbrennen.
Manchmal ist es auch möglich, den Lichtstrahl auf Wasser zu lenken, um es verdampfen zu lassen.

SPIELMODI

Einzelspieler

Eine Einzelspielerpartie startest du über die Option „Neues Spiel" im Hauptmenü. Um sie erfolgreich abzuschließen, musst du alle 40 Level des Spiels schaffen. Die ersten 6 Level sind eine Einführung. Am Anfang der Einführungen werden Hinweise und Ziele angezeigt. Du wirst natürlich auch über neue Steuerungsmethoden informiert, die du einsetzen musst, um das Level abzuschließen.

Du beendest die Level, indem du die Kugel in den markierten Bereich lenkst.

• **Markierter Bereich**

Oft liegt der markierte Bereich hinter Toren, die du öffnen musst. In einigen Leveln erscheint dieser Bereich erst dann, wenn du bestimmte Rätsel gelöst hast.

Deinen Spielstand kannst du nach jedem erfolgreich beendeten Level speichern. Um die Daten in einem leeren Speicherplatz zu sichern, wählst du „Neu". Selbstverständlich kannst du auch einen alten Spielstand überschreiben. Dabei gehen aber auch alle darin gesicherten Daten verloren.

Multiplayer
Mehrspielerpartien startest du über die gleichnamige Option im Hauptmenü.

Hinweis: Bei Mehrspielerpartien muss der WLAN-Schalter an beiden PSP®-Systemen auf ON stehen. Der Mehrspielermodus kann nur mit zwei Teilnehmern gestartet werden.

Um eine Mehrspielerpartie zu beginnen, müssen beide Spieler Fading Shadows auf ihrem PSP®-System haben und die Option „Mehrspieler" im Hauptmenü wählen. Einer der Teilnehmer tritt als „Host" (Gastgeber) auf und wählt die Option „Netzwerkspiel starten". Der andere ist der „Client" (Gast) und wählt erst die Option „Netzwerkspiel beitreten" und dann den Server des Hosts von der Liste. Sobald der Host den Client akzeptiert, werden die beiden PSP®-Systeme miteinander verbunden. Wenn der Host die × -Taste drückt, betreten die Spieler eins von 10 zufällig gewählten Mehrspieler-Leveln.

In diesem Spielmodus verfügst du über eine eigene Kugel und einen eigenen Lichtstrahl. Die Kugel deines Konkurrenten ist durchsichtig. Die beiden Kugeln können nicht miteinander interagieren. Auch eure Lichtstrahlen beeinflussen sich nicht gegenseitig. Ziel des Spiels ist es, das Level als Erster abzuschließen. Für jedes gewonnene Level bekommst du einen Punkt. Um eine Mehrspieler-Partie zu gewinnen, musst du als Erster drei Punkte erzielen. Die Punktestände findest du in der linken unteren Bildschirmecke. Dein Punktestand steht links, und der deines Gegners rechts.

Hinweis: Wenn einer der Spieler die Partie verlässt, wird die Verbindung getrennt, und beide kehren zum Hauptmenü zurück. Sie werden anschließend darüber benachrichtigt, dass ein Synchronisierungsversuch läuft. Wird die Verbindung nicht innerhalb von zehn Sekunden wiederhergestellt, bricht die Partie ab, und beide Teilnehmer kehren zum Hauptmenü zurück. Ist eine Verbindung zwischen den PSP®- Systemen nicht möglich, oder wird die Verbindung dauernd unterbrochen, solltest du versuchen, die Entfernung zwischen den PSP®- Systemen zu verringern oder Hindernisse zwischen ihnen aus dem Weg zu räumen.

BILDERRÄTSEL-MODUS

Den Bilderrätsel-Modus rufst du auf, indem du „Extras" im Hauptmenü und dann die Option „Bilderrätsel" im Untermenü wählst. Dort gibt es drei versteckte Bilder, die du aufdeckst, indem du alle Teile des Bilderrätsels in der Einzelspielerpartie sammelst. Mit derduring the Single Player game. Press L -Taste und R -Taste wechselst du zwischen den Bildern.

- **Teil des Bilderrätsels**

ESPAÑOL

ARGUMENTO

Los oráculos se han cumplido.

El mal se ha adueñado del mundo y el maléfico señor Gardal tiene en mente un plan diabólico: conquistar el castillo de los cielos, el fuerte que protege el mundo de las fuerzas de las tinieblas, con ayuda de sus secuaces Quiph y Morg. Gardal sólo podrá franquear sus puertas si sacrifica el alma inocente de Erwyn, el niño cuyo nombre figura en una antigua profecía milenaria, que ya tiene encarcelado y se propone asesinar en breve.

Pero Gardal no contaba con la ayuda de Aira, la hermana clarividente de Erwyn, que ha sellado su alma con una lágrima y luego la ha transformado en una esfera protectora. Para liberar a su hermano, Aira deberá llevar la esfera al castillo, guiándola con un haz mágico de luz. Pero ya no le quedan fuerzas para controlarla y necesita tu ayuda...

Controla el rayo de luz y guía la esfera por un mundo lleno de peligros y aventuras. No será fácil, ya que los secuaces de Gardal, Quiph y Morg, harán lo imposible por detenerte. Sortea las trampas que te tienda Quiph y resuelve las pruebas y acertijos lo antes posible para no retrasarte. Atraviesa ciénagas y montañas, visita castillos y explora ciudades desiertas. Supera los obstáculos que te salgan al paso, vuelve la esfera de madera para poder sumergirla en agua o transfórmala en metal cuando temas romperla. Haz lo que haga falta para salvar a Erwyn y llevarlo de nuevo al castillo de los cielos.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP®. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP® systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local AreaNetwork (WLAN).

MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP® comunicarse directamente entre sí.

GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP®Game en su sistema PSP®.

MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP® conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP®.

Nota: Fading Shadows sólo es compatible con el modo Ad Hoc.

Selección de idioma

En cuanto empieces la partida, se abrirá el menú de selección de idioma. Desplázate por la lista con el botón ⬅ y el botón ➡ y el botón ✕ para elegir una opción. A partir de ese momento, todos los menús aparecerán en el idioma elegido.

CONTROLES

Botones direccionales o pad analógico: orientar el rayo de luz.
Botón ×: hacer el rayo más fino.
Botón □ : hacer el rayo más grueso.
Botón ○ : hacer saltar la esfera (sólo funciona con esferas metálicas).
Botón ○ dos veces seguidas: salto doble (sólo funciona con esferas metálicas).
Botón △: hacer la esfera de cristal (sólo funciona a partir del nivel Interruptores acuáticos).
Botón L y botón R: girar la cámara.
Botón START (inicio): menú de pausa.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal consta de estas opciones:
Partida nueva: empieza una partida para un solo jugador.
Cargar partida: carga una partida guardada.
Varios jugadores: Sempieza una partida para varios jugadores.
Opciones: permite regular el volumen de la música y el sonido del juego.
Extras: elígela para ver los créditos o pasar al modo Rompecabezas.

Nota: Los modos Multijugador y Rompecabezas tienen su propio apartado en el manual. Consúltalos si necesitas información más detallada.

SISTEMA DE JUEGO

Mecánica de juego
El juego consiste en hacer avanzar la esfera guiándola con un rayo de luz que la imanta y la atrae con más o menos fuerza. Cuanto más fino sea el rayo, con más precisión moverás la esfera.

El rayo se orienta con los botones direccionales o el pad analógico.
Pulsa el botón ✕ para hacer el rayo más fino.
Pulsa el botón □ para hacer el rayo más grueso.

ESTADOS DE LA ESFERA

La esfera puede adoptar tres formas distintas:

Esfera metálica: cuando la esfera es metálica, es inmune al calor del rayo y no se quema, pero no flota en el agua. Además, si la sumerges mucho rato, acabará oxidándose. Otra ventaja es que podrás hacerla saltar. Para ello, haz el rayo más fino, oriéntalo directamente hacia la esfera y pulsa el botón ○. Si lo pulsas dos veces seguidas, la esfera dará un salto doble y llegará un 30% más alto.

Esfera de madera: In this state, the orb is easily burnt by the beam of light, but it also has the ability to float in water.

Esfera de cristal: en este estado, la esfera también se quema si mantienes el rayo orientado hacia ella mucho tiempo (aunque no tan rápido como cuando es de madera) y se hará añicos si choca contra las paredes. Aunque no flota en el agua, no se estropea al sumergirse. Si la esfera ha sufrido daños, volverá a su estado normal si apartas el rayo o lo haces más grueso.

TRANSFORMADORES

Conforme avances, irás encontrando transformadores por los niveles con los que podrás cambiar el estado de la esfera. Cuando encuentres uno, coloca la esfera en el transformador para volverla metálica o de madera.

• **Transformador metálico**

• **Transformador de madera**

Si pulsas el botón △ durante la partida, la esfera volverá a ser de cristal.

Nota: La esfera sólo puede volverse de cristal a partir del nivel Interruptores acuáticos.

DAÑOS EN LA ESFERA (DURACIÓN)

La esfera irá estropeándose poco a poco. Dependiendo del estado en que se encuentre, se oxidará al sumergirse en agua o se quemará al calentarse. Para no quemar una esfera de cristal o madera, haz el rayo más grueso, y para que una esfera metálica no se oxide, sácala pronto del agua o hazla otra vez de cristal.

Nota: Al cambiar de estado la esfera, se anularán los daños sufridos en el estado anterior.

ESFERAS RESTANTES

La esfera puede destruirse de varias formas:
- Si se daña hasta quedar inutilizada.
- Si se rompe (en caso de que sea de cristal).
- Si se cae en un abismo y se sale del nivel.
- Si intentas hacerla saltar cuando es de madera o de cristal.

Si destruyes una esfera, reanudarás el nivel desde el principio o desde el último transformador al que hayas llegado. Si no te quedan más esferas, se terminará la partida.

PIEDRAS PRECIOSAS

Los niveles están llenos de piedras preciosas que podrás ir recogiendo mientras avanzas.

• Piedra preciosa

Por cada diez piedras preciosas que recojas, conseguirás una esfera nueva. Ten en cuenta que a veces están escondidas en los barriles y tendrás que quemarlos para encontrarlas.

INDICADORES DE PANTALLA

Indicadores del estado de la esfera:

• **Esfera metálica.** Cuanto más oxidada esté la esfera, menos durará.

• **Esfera de madera.** Cuanto más quemada esté la esfera, menos durará.

• **Esfera de cristal.** Cuanto más agrietada esté la esfera, menos durará.

MENÚ DE PAUSA

Si pulsas el botón START (inicio) durante la partida, se abrirá el menú de pausa.

Opciones:
Objetivos: elige esta opción para consultar los objetivos del nivel en el que estás (sólo funciona en los niveles de los tutoriales).
Controles: elige esta opción para consultar los controles del juego. La lista cambia en cada nivel dependiendo de los avances realizados.
Reanudar: continúa una partida en pausa.
Salir: termina la partida y abre el menú principal.

Nota: Si eliges la opción Salir, se perderán los avances que no hayas guardado.

TRUCOS

• Algunos niveles sólo pueden superarse si se utilizan los interruptores.

• **Interruptores**

- Para activar los que están en el suelo, coloca a la esfera justo encima o resáltalos con un rayo de luz lo más fino posible.
- Si están en la pared, rebaja el grosor del rayo y oriéntalo hacia un espejo o grupo de espejos para que refleje la luz sobre el interruptor.
- En algunos casos (por ejemplo, en las puertas), tendrás que hacer el rayo pase a través de un espejo.
- Otras veces tendrás que girar el espejo para dirigir el haz de luz a un sitio en particular.
- Para hacer esto último, pulsa el interruptor situado en el suelo junto al interruptor.
- En las zonas donde hay puentes, puedes orientar el rayo hacia las cuerdas que los sujetan para quemarlas.
- En algunos sitios, el rayo también sirve para evaporar el agua.
-

MODOS

Un jugador

Para empezar una partida en solitario, basta con elegir la opción Partida nueva del menú principal. El juego consta de 40 niveles que tendrás que superar para acabarlo. Los seis primeros son los tutoriales. Al principio de cada uno, aparecerán sugerencias, objetivos e información sobre los controles que tienes que aprender.

Para superar el nivel, tendrás que llevar la esfera a la zona resaltada.

• **Zona resaltada.**

Por lo general, para llegar a la zona resaltada hay que abrir y cruzar una puerta, y en algunos niveles, la zona sólo aparece después de superar algunas pruebas.

Cada vez que termines un nivel, podrás guardar la partida. Para guardarla en una ranura vacía, elige Nueva. Si eliges una ranura ocupada, sobrescribirás los datos guardados, que se perderán.

Multiplayer
Para empezar una partida multijugador, elige la opción Varios jugadores del menú principal.

Nota: El interruptor WLAN debe estar activado en ambos sistemas PSP®. Sólo se admiten dos jugadores.

Las partidas para varios jugadores se empiezan de la siguiente manera. Primero, los dos jugadores que vayan a participar tendrán que iniciar Fading Shadows en sus sistemas PSP® y seleccionar la opción Varios jugadores del menú principal. El primer jugador elegirá la opción Empezar partida en red, y el otro elegirá la opción Unirse a partida en red y, a continuación, el nombre del anfitrión. Una vez que el anfitrión acepte al cliente, los sistemas PSP® quedarán conectados y, en cuanto el anfitrión pulse el botón ×, los dos jugadores entrarán en uno de los diez niveles del modo multijugador, que se elegirá al azar.

En este modo, cada jugador tiene su propia esfera y su propio rayo de luz, y la esfera del contrario es transparente. Las esferas no interactúan entre sí y el rayo de un jugador sirve sólo para controlar su esfera. El objetivo es terminar el nivel antes que el otro. Se obtiene un punto por cada nivel ganado, y el primero que consigue tres puntos gana la partida. La puntuación se indica en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. La tuya es la de la izquierda y la del contrario, la de la derecha.

Nota: Si uno de los jugadores abandona la partida, se interrumpirá la conexión y ambos volverán al menú principal y verán un aviso que dice «Sincronizando». Si la conexión no se restablece al cabo de diez segundos, ambos jugadores quedarán desconectados y volverán al menú principal. Si los dos sistemas PSP® no consiguen conectarse o si la conexión se interrumpe continuamente, intenta acercar los sistemas PSP® o apartar los objetos que haya entre ellos.

MODO ROMPECABEZAS

El modo Rompecabezas se selecciona en el submenú Extras del menú principal. Hay tres imágenes ocultas que tendrás que desvelar recogiendo las piezas necesarias en las partidas para un solo jugador. Pulsa el botón L y el botón R para desplazarte por las imágenes.

- **Pieza del rompecabezas**

РУССКИЙ

ИСТОРИЯ

Наступило время древнего пророчества.

Всемирное зло пришло в движение, и Великий Гардал выстроил дьявольский план. С помощью своих верных адептов Куипа и Морга он намеревается покорить Небесный Замок последний оплот построенный для защиты мира от сил зла. Единственная возможность для Гардала открыть ворота Замка – жертвоприношение невинной души Эрвина, юного мальчика упомянутого в древнем пророчестве. Гардал и его приспешники уже захватили мальчика и заточили его в темницу в где он ждал казни.

Но Гардал не учел того, что Айра – ясновидящая сестра Эрвина поспешит к нему на помощь. Чтобы спасти брата, Айра заключила душу Эрвина в кристальную слезу и накрыла ее защитной сферой. Единственная возможность для Айры освободить брата – доставить сферу в Небесный Замок, используя магический луч. К несчастью, создание луча истощило все ее силы, и она более не в состоянии управлять им... Сможете ли Вы ей помочь?

Примите управление лучом и проведите сферу через захватывающий мир опасностей и приключений. Это не будет легко, так как приспешники Гардала Куип и Могр попытаются остановить вас любой ценой. Избегайте ловушек Куипа, решая загадки и головоломки, установленные, чтобы задержать Вас. Переходите через топи и горы, пробирайтесь через замки и заброшенные города. Для преодоления препятствий на вашем пути превращайте сферу в деревянную, чтобы плавать в воде, а так же в металлическую, когда необходима твердость. Сделайте все возможное, чтобы спасти Эрвина и верните его в Небесный замок.

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP®. Для загрузки игровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую такие данные.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP® предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP®без использования точки доступа.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск PSP®Game был у одного из участников.

ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP® с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP®.

Примечание: Игра Лабиринты Теней поддерживает только режим прямого соединения (Ad Hoc Mode).

ВЫБОР ЯЗЫКА

После начала игры Вы попадаете в меню выбора языка.
Используйте кнопку ⬅ или кнопку ➡ для выбора подходящего вам варианта. Нажмите кнопку ✕ чтобы подтвердить выбранный вами вариант. С этого момента все меню игры будут отображаться на выбранном языке.

УПРАВЛЕНИЕ

Кнопки направлений или мини-джойстик перемещение луча.
Кнопка × – делает луч тонким
Кнопка □ – делает луч широким
Кнопка ○ – прыжок (только когда сфера металлическая)
Кнопка ○ + кнопка ○ –двойной прыжок (только когда сфера металлическая)
Кнопка △ – превращение сферы в стеклянную (возможно по достижению уровня «Вода и переключатели»)
Кнопка L и кнопка R вращение камеры.
Кнопка START – выход в меню паузы.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Пункты главного меню:
Новая игра – Начало новой одиночной игры.
Загрузить игру – Загрузка ра – нее сохраненной игры.
Сетевая игра – Начало новой сетевой игры.
Установки – Регулировка громкости музыки и звука.
Дополнительно – Просмотр списка разработчиков, а так же вход в мозаику.

Примечание: Для более детального описания сетевой игры и мозаики, смотрите соответствующие разделы этой инструкции.

ИГРА

Базовая механика
В игре вы управляете сферой при помощи луча. Луч действует как магнит для сферы, и Вы можете выбирать силу притяжения. Чем более тонкий луч, тем более сильно притягивается сфера.

Чтобы перемещать луч, используйте кнопки направлений или мини-джойстик.
Чтобы сделать луч тонким и увеличить его силу, используйте кнопку ✕.
Чтобы сделать луч широким и снизить его силу, используйте кнопку □.

РАЗЛИЧНЫЕ СОСТОЯНИЯ СФЕРЫ

Сфера может принимать три разных состояния.

Металлическая сфера: когда сфера металлическая, она не может быт сожжена лучом, однако она не может плыть. Находясь в воде, металлическая сфера медленно ржавеет и разрушается. Только металлическая сфера имеет уникальную способность прыгать. Чтобы заставить сферу подпрыгнуть, сделайте луч максимально тонким, наведите его прямо на сферу и нажмите кнопку ○. Чтобы сфера совершила двойной прыжок, нажмите кнопку ○. быстро два раза. Двойной прыжок примерно на 30% выше обычного.

Деревянная сфера: деревянная сфера быстро сгорает под воздействием наведенного на нее луча, однако это единственное состояние сферы, при котором она может плавать.

Стеклянная сфера: стеклянная сфера так же разрушается под воздействием луча, хоть и более медленно, чем деревянная. Так же для стеклянной сферы опасны резкие удары о стены она может разбиться. Стеклянная сфера не может плавать, однако вода ей не вредит. Если стеклянной сфере нанесены повреждения лучом, она начинает восстанавливаться сразу, как только Вы уводите луч или же сделаете его широким.

ПРЕВРАЩЕНИЯ СФЕРЫ

Сфера может быть превращена в металлическую или деревянную с помощью преобразователей, находящихся в разных местах уровней. Для того, чтобы сфера превратилась, Вам необходимо направить ее в преобразователь.

• **Металлический преобразователь**

• **Деревянный преобразователь**

Вы можете превратить сферу в стеклянную в любой момент игры, нажав кнопку △.

Примечание: превращение сферы в стеклянную возможно по достижению уровня «Вода и переключатели».

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Сфера может получать различные повреждения. В зависимости от состояния, сфера может ржаветь в воде или сгорать под воздействием луча. Чтобы предотвратить полное сгорание сферы, уведите луч в сторону или же сделайте его широким. Для предотвращения разрушения металлической сферы от ржавчины, выведите сферу из воды, либо превратите ее в стеклянную.

Примечание: При превращении в другое состояние, сфера теряет все повреждения.

ОСТАВШИЕСЯ СФЕРЫ

Сфера может быть полностью разрушена несколькими способами:
- Сфера получила слишком много повреждений.
- Стеклянная сфера была разбита
- Сфера упала в бездну за границы уровня.
- Вы пытались выполнить прыжок деревянной или стеклянной сферой.

Когда вы теряете сферу, вы начинаете игру либо с начала текущего уровня, либо с последнего преобразователя, которым вы пользовались. Когда вы теряете весь запас сфер, игра заканчивается.

САМОЦВЕТЫ

Вы можете собирать самоцветы, разбросанные в каждой комнате.

- **Самоцвет**

  За каждые собранные десять самоцветов, вы получаете одну дополнительную сферу. Самоцветы могут быть спрятаны в бочках, чтобы их достать Вы должны сжечь бочку лучом.

Индикаторы на экране

Индикатор состояния сферы:

• **Металлическая сфера.** Чем более ржавая сфера, тем больше повреждений она получила.

• **Деревянная сфера.** Чем сильнее сожжена сфера, тем больше повреждений она получила.

• **Стеклянная сфера.** Чем больше трещин на сфере, тем больше повреждений она получила.

МЕНЮ ПАУЗЫ

В любой момент игры Вы можете попасть в меню паузы, нажав кнопку START.

Пункты меню паузы:
Продолжить - Выберите этот пункт для того, чтобы вернуться к текущей игре.
Задачи – Перечисляются задачи текущего уровня (Этот пункт доступен только в уровнях обучения).
Управление - Описывается управление игрой. Этот пункт обновляется в процессе игры.
Выйти - Выберите этот пункт для того, чтобы покинуть текущую игру и выйти в главное меню.

Примечание: При выходе в главное меню весь несохраненный прогресс игры теряется.

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

• Для прохождения некоторых уровней Вам необходимо использовать переключатели.

• **Переключатели**

- Для активации переключателей, расположенных в земле, Вам надо нажать на них при помощи сферы или выделить их тонким лучом.
- Переключатели, расположенные в стенах, могут быть активированы лучом, отраженным от зеркала или пропущенным через систему зеркал.
- В некоторых случаях Вам необходимо направит отраженный луч на различные объекты, например двери.
- Иногда Вам будет необходимо повернуть зеркала по направлению к цели. Этого можно добиться, нажимая переключатель рядом с зеркалом.
- В некоторых уровнях канаты, которые держат мост, могут быть сожжены лучом.
- В некоторых уровнях фокусировка луча на воде заставляет ее испаряться.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Одиночная игра

Вы можете начать одиночную игру, выбрав пункт «Новая Игра» в главном меню. Для завершения одиночной игры Вам необходимо пройти 40 уровней. Первые 6 уровней – обучающие. В начале каждого обучающего уровня Вы будете видеть подсказки и цели. Так же Вы будете получать советы по новым возможностям управления, которые необходимы для прохождения уровня.

Для прохождения уровня, вам необходимо доставить сферу в выделенную зону.

• **Выделенная зона**

Часто выделенная зона находится за воротами или дверями, которые необходимо открыть. Так же в некоторых уровнях выделенная зона появляется только после того, как решены все задачи этого уровня.

После завершения каждого уровня у Вас появляется возможность сохранить игру. Для записи в пустой слот, выберите «Создать». Если Вы хотите записать игру поверх ранее сохраненной, выберите слот, в который желаете записать. В этом случае информация, ранее записанная в этот слот, будет удалена.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Вы можете начать сетевую игру, выбрав пункт «Сетевая Игра» в главном меню.

Примечание: Для сетевой игры переключатель WLAN должен быть включен на обеих PSP® – системах. Сетевая игра возможна только для двух игроков.

Для начала сетевой игры обоим игрокам необходимо запустить игру Лабиринты Теней на PSP® и выбрать пункт «Сетевая Игра» в главном меню. Игрок, который будет выступать как сервер, должен выбрать пункт «Создать Сервер». Другой игрок должен выбрать пункт «Присоединиться к Игре» и выбрать сервер из списка. После того как сервер подтвердит подключение клиента, PSP®соединятся друг с другом. После того как игрок, выступающий как сервер нажмет кнопку × оба игрока начнут игру в одном из 10 уровней сетевой игры.

В режиме сетевой игры Вы имеете свой собственный луч и сферу. Сфера игрока отображается полупрозрачной. Сферы не взаимодействуют друг с другом, а так же луч противника не оказывает никакого влияния на Вашу сферу, и наоборот. Цель игры – закончить уровень первым. За каждый выигрыш игрок получает одно очко. Для победы необходимо первым набрать три очка. Счет показан в левом нижнем углу экрана. Ваши очки слева, очки соперника — справа.

Примечание: Если любой из игроков покинет игру, это отключит сетевую игру обоим игрокам и вернет их в главное меню. В случае потери связи, оба игрока получат оповещение «Синхронизация...». Если соединение не восстанавливается в течении 10 секунд, оба игрока отключаются от сетевой игры и возвращаются в главное меню. Если обе PSP®не могут соединиться или соединение постоянно нарушается, попробуйте разместить PSP® ближе друг к другу, а так же убрать все препятствия, находящиеся между ними.

МОЗАИКА

Чтобы зайти в мозаику, в главном меню выберите «Дополнительно», а за тем «Мозаика». Мозаика содержит три закрытых картинки, которые можно открыть, собирая кусочки мозаики в одиночной игре. Используйте кнопку [L] и кнопку [R] для перемещения между картинками.

• **Кусочек мозаики.**

PORTUGUÊS

Manual em Português. Software em Inglês

HISTÓRIA

Chegou o momento da profecia.

O mal está em ascensão e o maléfico Mestre Gardal tem planos diabólicos. Com a ajuda dos seus fiéis ajudantes Quiph e Morg, ele tenciona conquistar o famoso Castle of Heaven... a suprema fortaleza, criada para proteger o mundo das forças das trevas. A única maneira de Gardal entrar é sacrificando uma alma pura de Erwyn, um jovem rapaz mencionado na profecia milenar. Gardal e os seus asseclas já capturaram o rapaz e prenderam-no numa masmorra, à espera d execução.

No entanto, Gardal não contou com a ajuda de Aira, a irmã vidente de Erwyn. Para salvar o irmão, Aira selou a alma de Erwyn numa única lágrima e transformou a lágrima numa esfera protectora. Agora, para salvar o irmão ela deve orientar a esfera até ao Castle of Heaven através de um raio mágico de luz. Infelizmente, enviar o raio de luz para Erwyn gastou toda a força de Aura e ela já não o consegue controlar... Tu poderás ajudá-la?

Controla o raio de luz para orientares a esfera através de um intrigante mundo de perigo e aventura. No será fácil, pois os asseclas de Gardal, Quiph e Morg, tentarão impedir-te a todo o custo... Evita as armadilhas de Quiph enquanto resolves puzzles e enigmas criados para impedir o teu avanço. Atravessa pântanos, viaja nas montanhas e visita castelos e cidades desertas. Ultrapassa os obstáculos com que deparares no teu caminho e a forma da esfera para madeira para conquistares a água, ou até para frio metal quando for necessário. Faz o que seja preciso para salvar Erwyn e trazê-lo para o Castle of Heaven!

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP®. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados do jogo guardados anteriormente.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP® comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN - rede local sem fios).

MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP® comunicarem directamente um com o outro.

PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar caracteristicas especificas do jogo com utilizadores que não têm um PSP®Game no seu sistema PSP®.

MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP® se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às caracteristicas do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte oManual de Instruções do sistema PSP®.

Nota: Fading Shadows suporta apenas o modo AD HOC.

Selecção de Idioma

Depois de começares o jogo, serás levado para o menu de Selecção de Idioma. Usa o Botão ⬅ ou o Botão ➡ para veres as várias opções e prime o botão j para seleccionares o teu idioma preferencial. A partir deste ponto, todos os menus estarão no idioma escolhido.

CONTROLOS

Botões de direcção ou manípulo Analógico – Mover o raio de luz.
Botão × – Estreitar o raio de luz.
Botão □ – Alargar o raio de luz.
Botão ○ – Saltar (só pode ser usado quando a esfera está no estado metálico).
Botão ○ + botão ○ – Salto Duplo (só pode ser usado quando a esfera está no estado metálico).
Botão △ – Transformar a esfera em vidro (esta funcionalidade só está disponível quando atingires o nível Water and Switches, ou água e interruptores).
Botão L e botão R – Rodar a câmara.
Botão START (Iniciar) – Menu de Pausa.

MENU PRINCIPAL

As opções do menu principal são:
New Game (Novo Jogo) – Começar um novo jogo para Um Jogador.
Load Game (Carregar Jogo) – Carregar um jogo previamente guardado.
Multiplayer (Multijogador) – Começar um novo jogo para vários jogadores.
Options (Opções) – Configurar o volume do som e da música.
Extras – Ver os créditos e entrar no modo
Picture Puzzle (Puzzle de Imagem).

Nota: para obter uma descrição dos modos Multiplayer (Multijogador) e Picture Puzzle (Puzzle de Imagem), consulta os capítulos relevantes deste manual.

COMO JOGAR

Mecânica de Base
No jogo orientas a esfera controlando um raio de luz. Este raio atrai a esfera e podes escolher a quantidade de potência usada para atrair a esfera. Quanto mais estreito for o raio, mais controlo tens sobre a esfera.

Move o raio através dos botões de direcção ou do manípulo analógico.
Para estreitares o raio de luz usa o botão ×.
Para alargares o raio de luz usa o botão □.

OS VÁRIOS ESTADOS DA ESFERA

A esfera tem três estados diferentes:

Metallic Orb (Esfera Metálica) – Neste estado, a esfera não pode ser queimada pelo raio de luz. No entanto, a esfera metálica não flutua na água. Mais ainda, a esfera metálica será destruída se tocar na água, pois enferruja. A esfera metálica tem a capacidade de saltar. Para fazeres a esfera saltar, deves estreitar o raio de luz, colocá-lo directamente sobre a esfera e premir o botão ○ Para fazeres a esfera dar um salto duplo, prime rapidamente o botão ○ duas vezes. Um salto duplo é normalmente 30% mais alto do que um salto normal.

Wooden Orb (Esfera de Madeira) – Neste estado, a esfera é facilmente queimada pelo raio de luz, mas pode flutuar na água.

Glass Orb (Esfera de Vidro) – Neste estado, a esfera pode ser queimada pelo raio de luz (embora arda mais devagar do que a madeira) e pode estilhaçar-se se tocar nas paredes. Não flutua na água, mas não sofre danos quando tocar na água. Se a esfera de vidro perder toda a Durabilidade, ela começa automaticamente a reparar-se quando afastares o raio de luz da esfera, ou se alargares o raio.

TRANSFORMAÇÕES DA ESFERA

O estado da esfera pode passar de metal a madeira utilizando os Transformadores que se encontram em numerosos locais espalhados pelos níveis. Ao colocares a esfera num Transformador, a esfera muda de estado.

• **Transformador de Metal**

• **Transformador de Madeira**

Podes mudar o estado da esfera a qualquer momento do jogo premindo o botão △.

Nota: a transformação em vidro só está disponível quando atingires o nível Water and Switches (Água e Interruptores).

DURABILIDADE

Com o passar do tempo, a esfera pode sofrer danos. Consoante o seu estado, ela pode enferrujar na água ou ser queimada pelo raio de luz. Para impedir que uma esfera de madeira ou de vidro se queime, remove o raio de luz da esfera ou torna o raio mais largo. Para evitar que a esfera metálica enferruje, leva-a para fora da água ou transforma-a em vidro.

Note: After transformation to another state, the orb returns to the maximum level of Durability.

ESFERAS RESTANTES

Há várias maneiras de destruir a esfera:
- Se perderes toda a sua Durabilidade.
- Se uma esfera de vidro se partir.
- Se a esfera cair do nível para o abismo.
- Se tentares fazer a esfera saltar num estado de madeira ou vidro.

• **Metallic Orb (Esfera Metálica).** Quanto mais ferrugenta, menos Durabilidade terá.

• **Wooden Orb (Esfera de Madeira).** Quanto mais queimada, menos Durabilidade terá.

• **Glass Orb (Esfera de Vidro).** Quanto mais rachas, menos Durabilidade terá..

MENU DE PAUSA

A qualquer momento durante o jogo, podes aceder ao Menu de Pausa premindo o botão START (Iniciar).

Opões do Menu de Pausa:
Objectives (Objectivos) – Lê os objectivos do nível actual (esta opção só está disponível nos níveis do tutorial).
Controls (Controlos) – Verifica os controlos do jogo. A lista de controlos é actualizada para cada nível, com base no progresso no jogo.
Resume (Retomar) – Escolhe esta opção para retomar um jogo em pausa.
Exit (Sair) – Sair do jogo actual e regressar ao Menu Principal.

Nota: se escolheres a opção Exit (Sair) perderás o progresso que não tenhas guardado nesse nível.

Dicas e Sugestões

• Para acabares alguns níveis, deves usar interruptores.

• **Interruptores**

- Os interruptores no chão podem ser activados orientando a esfera directamente para cima deles ou destacando-os com um raio estreito de luz.
- Os interruptores de parede podem ser activados reflectindo um raio estreito de luz através de um espelho ou uma cadeia de espelhos.
- Em alguns casos, tens de reflectir o raio de luz através de um espelho para objectos tais como portas.
- Por vezes poderá ser necessário rodar um espelho para direccionar a luz para o alvo. Pode fazê-lo premindo o interruptor que está no chão ao pé do espelho.
- Em algumas áreas, as cordas que seguram as pontes podem ser queimadas pelo raio de luz.
- Em algumas áreas, concentrar o raio de luz na água fá-la evaporar.

MODOS DE JOGO

Single Player (Um Jogador)

Podes começar um jogo para Single Player (Um Jogador) escolhendo a opção New Game (Novo Jogo) no Menu Principal. Para acabares um jogo Single Player, deves concluir os 40 níveis do jogo. Os primeiros 6 níveis são de aprendizagem. No início de cada nível de aprendizagem, verás dicas e objectivos. Há também dicas sobre quaisquer novos controlos que sejam necessários para acabar o nível.

Para acabares um nível, deves orientar a esfera para a zona destacada.

• **Zona destacada.**

É frequente a zona destacada estar atrás de portões que deves abrir. Em alguns níveis, a zona poderá aparecer apenas depois de certos puzzles terem sido acabados.

Depois de acabares cada nível, terás a oportunidade de guardar o jogo. Para guardares numa posição vazia, escolhe New (Novo). Se quiseres substituir um jogo guardado anteriormente poderás escolher uma posição ocupada. Neste caso, perderás todos os dados guardados na posição ocupada.

Multiplayer
Podes começar um jogo Multijogador escolhendo a opção Multiplayer no Menu Principal.

Nota: para jogares uma partida Multijogador, o interuptor WLAN deve estar ON (ligado) para os dois sistemas PSP®. O modo Multijogador está disponível apenas para dois jogadores.

Para começar um jogo Multijogador, os dois jogadores devem iniciar o Fading Shadows nos seus sistemas PSP® e seleccionar a opção Multiplayer no Menu Principal. Um jogador deverá ser o anfitrião seleccionando a opção de Start a Network Game (Começar um Jogo em Rede). O outro jogador deverá ser o cliente, seleccionando a opção Join a Network Game (Participar num Jogo de Rede) e depois escolhendo o servidor do anfitrião da lista. Quando o anfitrião aceitar o cliente, os sistemas PSP® são ligados um ao outro. Depois de o anfitrião premir o botão ×, os dois jogadores entram aleatoriamente num dos 10 níveis multijogador.

Neste modo de jogo, tens a tua esfera e raio de luz individuais. A esfera do adversário é transparente. As duas esferas não interagem uma com a outra e o raio de luz do teu adversário não interage com a tua própria esfera. O objectivo de cada jogador é terminar o nível primeiro. Por cada nível ganho, ganharás um ponto. Para venceres um jogo Multijogador, deves ser o primeiro a pontuar três pontos. As pontuações são apresentadas no canto inferior esquerdo do ecrã. A tua pontuação está à esquerda e a do teu concorrente à direita.

Nota: se qualquer dos jogadores abandonar o jogo, isto irá desligar os dois jogadores e voltarão ao Menu Principal. No caso de uma ligação perdida, os dois jogadores recebem uma notificação de "Synchronizing" (A sincronizar). Se a ligação não for etomada dentro de dez segundos, isto irá desligar os dois jogadores e voltarão ao Menu Principal. Se os dois sistemas PSP® não se ligarem ou a ligação estiver constantemente a ser perdida, tenta aproximar os dois sistemas PSP® ou remover quaisquer obstáculos entre os dois.

Modo Picture Puzzle (Puzzle de Imagem)

Podes aceder ao Picture Puzzle seleccionando Extras no Menu Principal, e depois escolhendo a opção Picture Puzzle no sub-menu de Extras. O Picture Puzzle tem três imagens ocultas que podem ser reveladas apanhando todas as partes do Picture Puzzle no jogo Single Player (Um Jogador). Prime o botão L e o botão R para percorrer as imagens.

• **Parte do Puzzle de Imagem**

NEDERLANDS

VERHAAL

De profetie is uitgekomen.

Het kwaad verspreidt zich en de sluwe Meester Gardal heeft plannen om het beroemde Hemelse Kasteel te bezetten – de machtige vesting die gebouwd werd om de wereld tegen de duistere krachten te beschermen. De enige manier voor Gardal om de poorten te doorbreken is door de pure ziel van Erwyn op te offeren, een jongeling die in een eeuwenoude profetie werd genoemd. Gardal en zijn handlangers hebben de jongen al overmeesterd en in afwachting van zijn executie gevangen gezet.

Gardal heeft echter buiten de hulp van Aira gerekend, Erwyn's helderziende zus. Om haar broer te redden heeft Aira de ziel van Erwyn met één enkele traan verzegeld en deze in een beschermende druppel veranderd. Nu moet ze de druppel met een magische lichtbundel naar het Hemelse Kasteel leiden om Erwyn te bevrijden. Helaas kost het versturen van de lichtbundel al haar kracht en raakt ze uitgeput... Spring jij haar te hulp?

Bestuur de lichtbundel om de druppel door een intrigerende wereld vol gevaren en avonturen te leiden. Makkelijk zal het niet zijn want Gardal's handlangers Quiph en Morg zullen alles in de strijd gooien om je te dwarsbomen... Vermijd de valstrikken van Quiph terwijl je puzzels en raadsels oplost. Reis door moerassen, klim over bergen en bezoek kastelen en verlaten steden. Overwin de obstakels die je tegenkomt en verander de vorm van de druppel in hout om over water te komen of in metaal als hardheid vereist is. Doe alles wat je kunt om Erwyn te redden en hem naar het Hemelse Kasteel terug te brengen!

MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP®-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP®-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).

AD HOC MODE

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP®-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP®Game in hun PSP®-systeem hebben.

INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP®-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP®-systeem.

Let op: Fading Shadows ondersteunt uitsluitend de AD HOC modus.

Taalselectie

Nadat je het spel gestart hebt, wordt je naar het taalselectiemenu genomen. Gebruik de ⬅ -toets of ➡ -toets om door de verschillende opties te bladeren en druk op X-toets om de gewenste taal te selecteren.

BESTURING

Richtingstoetsen of analoge joystick – lichtbundel bewegen
✕-toets – lichtbundel verkleinen
□-toets – lichtbundel vergroten
○-toets – springen (alleen als de druppel van metaal is)
○-toets + ○-toets – dubbele sprong (alleen als de druppel van metaal is)
△-toets – druppel in glas veranderen (deze functie is pas beschikbaar als je het level Water en schakelaars bereikt hebt).
L -toets en R -toets – camera bewegen START – pauzemenu.

HOOFDMENU

De opties in het hoofdmenu zijn:
Nieuw spel – Hiermee start je een nieuw spel voor één speler.
Spel laden – Hiermee laad je een eerder opgeslagen spel
Meerdere spelers – Hiermee start je een spel voor meerdere spelers.
Opties – Hiermee kun je het volume voor de geluidseffecten en muziek instellen
Extra's – Hier kun je de credits bekijken en de beeldpuzzel spelen.

Opmerking: raadpleeg voor een beschrijving van de modi Beeldpuzzel en Meerdere Spelers de betreffende hoofdstukken van deze handleiding.

HET SPEL SPELEN

Belangrijkste hulpmiddelen In dit spel moet je de druppel met behulp van een lichtbundel besturen. Deze lichtbundel fungeert een beetje als een magneet voor de druppel en jij kiest hoeveel kracht er gebruikt wordt om de druppel aan te trekken, Hoe kleiner je de lichtbundel maakt, des te meer controle je over de druppel hebt.

Gebruik de richtingstoetsen of de analoge joystick om de lichtbundel te bewegen.
Druk op de ×-toets om de lichtstraal te verkleinen.
Druk op de □-toets om de lichtbundel te vergroten.

VERSCHILLENDE DRUPPELVORMEN

De druppel kent drie verschillende vormen:

Metaal – In deze vorm kan de druppel niet door de lichtbundel verbrand worden. Een metalen druppel kan echter niet op het water drijven. Daarnaast wordt de metalen druppel langzaam vernietigd als hij in aanraking komt met water.
Om de druppel te laten springen, moet je de lichtbundel verkleinen, deze boven de druppel plaatsen en twee keer op de ○-toets drukken. Een dubbele sprong is doorgaans 30% hoger dan een normale sprong.

Hout – In deze vorm kan de druppel makkelijk door de lichtbundel verbrand worden, maar kan hij wel op het water drijven.

Glas – In deze vorm kan de druppel door de lichtbundel verbrand worden (hoewel hij langzamer brandt dan hout) en versplinteren als het tegen muren botst. Het kan niet op het water drijven, maar wordt er ook niet door aangetast. Als de glazen druppel zijn duurzaamheid heeft verloren, begint hij zichzelf automatisch te repareren zodra je de lichtbundel weghaalt of hem verbreedt.

DRUPPELTRANSFORMATIES

De druppel kan in metaal of hout worden veranderd met behulp van de omvormers die op verschillende plekken in de levels te vinden zijn. Door de druppel op een omvormer te plaatsen, verandert de druppel van vorm.

• **Metalen omvormer**

• **Houten omvormer**

Je kunt op elk willekeurig moment op de △-toets drukken om de druppel in glas te veranderen.

Let op: het omvormen tot glas is pas beschikbaar als je het level Water en schakelaars bereikt hebt.

DUURZAAMHEID

De druppel kan na verloop van tijd beschadigd raken. Afhankelijk van zijn vorm, roest hij door het water of wordt hij verbrand door de lichtbundel. Om te voorkomen dat een houten of glazen druppel verbrandt, moet je de lichtbundel weghalen of hem verbreden. Om te voorkomen dat een metalen druppel roest, moet je hem uit het water halen of in glas veranderen.

Let op: na een omvorming heeft de druppel weer zijn maximale duurzaamheid.

RESTERENDE DRUPPELS

Er zijn verschillende manieren hoe een druppel beschadigd kan raken:
- Als een druppel al zijn duurzaamheid verliest
- Als een glazen druppel barst
- Als een druppel in een groot gat valt
- Als je probeert de druppel te laten springen terwijl hij van hout of glas is.

Als je een druppel verliest, wordt het level vanaf het laatste startpunt of de laatst bereikte omvormer opnieuw opgestart. Als je geen druppels meer hebt, is het spel afgelopen.

STENEN

In elk level liggen een aantal stenen die je kunt verzamelen.

- **Steen**

  Voor elke tien stenen die je verzameld hebt, ontvang je een extra druppel. Stenen kunnen ook in tonnen verborgen zitten, dus die moet je omdraaien om de verborgen steen te zoeken.

INDICATOREN OP HET SCHERM

• **Metaal.** Hoe roestiger de druppel, des te minder duurzaamheid.

• **Houd.** Hoe verbrander de druppel, des te minder duurzaamheid.

• **Glas.** Hoe meer barsten de druppel heeft, des te minder duurzaamheid.

PAUZEMENU

Je kunt op elk willekeurig moment tijdens het spel op START drukken om het spel te pauzeren en het pauzemenu te openen.

Opties pauzemenu:
Opdrachten – Hier kun je de opdrachten voor het huidige level lezen (deze optie is alleen beschikbaar tijdens de tutoriallevels).
Besturing - Hier kun je de besturing van het spel bekijken. De lijst van besturingen wordt afhankelijk van je prestaties voor elk level aangepast.
Hervatten - Selecteer deze optie om weer verder te spelen.
Stoppen - Hiermee sluit je het huidige spel af en keer je terug naar het hoofdmenu.

Let op: als je Stoppen selecteert, verlies je alle niet opgeslagen voortgang.

Hints en tips

- Voor het voltooien van sommige levels moet je schakelaars gebruiken.

- **Schakelaars**

- Grondschakelaars activeer je door de druppel of een smalle lichtbundel er direct boven te plaatsen.
- Muurschakelaars activeer je door er via een spiegel een lichtbundel op te laten schijnen.
- In sommige gevallen moet je spiegels gebruiken om deuren met behulp van de reflectie van de lichtbundel te openen.
- Soms moet je de spiegel draaien om het licht er direct boven te kunnen plaatsen. Dit doe je door op de schakelaar onderaan de spiegel te drukken.
- In sommige gebieden kun je de touwen die de bruggen vasthouden met een lichtbundel verbranden.
- In sommige gebieden kun je het water met een lichtbundel verdampen.

SPELMODI

Eén speler

Als je in het hoofdmenu de optie Nieuw spel selecteert, start je een spel voor één speler. Om het spel voor één speler te voltooien, moet je alle veertig levels voltooien. De eerste zes levels van het spel zijn tutoriallevels. Aan het begin van elke tutorial, zie je de doelstellingen en de hints. Ook zijn er hints over nieuwe besturingen die nodig zijn om het level te voltooien.

Om een level te voltooien, moet je de druppel naar het gemarkeerde gebied leiden.

• **Gemarkeerd gebied**

Het gemarkeerde gebied bevindt zich vaak achter hekken die geopend moeten worden. In sommige gevallen verschijnt het gemarkeerde gebied pas als er een aantal puzzels voltooid zijn.

Na het voltooien van elk level, krijg je de kans om het spel op te slaan. Om een leeg opslaggebied te selecteren kies je Nieuw. Als je een eerder opgeslagen spel wilt overschrijven, selecteer je al een bestaand opslaggebied. In dat geval gaan alle opgeslagen gegevens in dat opslaggebied verloren.

Multiplayer
Als je in het hoofdmenu de optie Meerdere spelers selecteert, start je een spel voor meerdere spelers.

Let op: om een spel voor meerdere spelers te spelen, moet de WLAN-schakelaar voor beide PSP® systemen op Aan staan. De modus voor meerdere spelers is geschikt voor twee spelers.

Om een spel voor meerdere spelers te beginnen, moeten beide spelers Fading Shadows in hun PSP®-systemen plaatsen en in het hoofdmenu de optie Meerdere spelers selecteren. Eén speler treedt op als host en selecteert de optie Een netwerkgame beginnen. De andere speler treedt op als client en selecteert de optie Meedoen met een netwerkgame. Vervolgens kiest de client de server van de host. Zodra de host de client geaccepteerd heeft, worden de PSP®-systemen met elkaar verbonden. Als de host op de j-toets drukt, spelen beide spelers een van de willekeurig geselecteerde levels voor meerdere spelers.

In deze spelmodus, heeft elke speler zijn of haar eigen druppel en een lichtbundel. De druppel van de tegenstander wordt als transparant weergegeven. De twee andere druppels reageren niet op elkaar en de lichtbundel van je tegenstander heeft ook geen invloed op jouw druppel. Het doel van elke speler is het level als eerste te voltooien. Voor elk gewonnen level, verdien je één punt. Als je als eerste drie punten verdiend hebt, win je het spel. De scores worden links onderin het scherm weergegeven. Jouw score staat links en die van je tegenstander rechts.

Let op: als een van de spelers het spel verlaat, wordt de verbinding van beide spelers verbroken en worden ze terug naar het hoofdmenu genomen. In het geval van een onwillekeurige verbroken verbinding, wordt het bericht "Synchroniseert" weergegeven. Als de verbinding niet binnen tien seconden hersteld wordt, wordt de verbinding verbroken en worden beide spelers terug naar het hoofdmenu genomen. Als de twee PSP®-systemen geen verbinding met elkaar kunnen maken of als de verbinding constant wordt verbroken, probeer de PSP®-systemen dan dichter bij elkaar te zetten of eventuele obstructies te verwijderen.

Beeldpuzzel

De beeldpuzzel selecteer je door in het hoofdmenu Extra's te selecteren en dan de optie Beeldpuzzel te kiezen. De beeldpuzzel heeft drie verborgen afbeeldingen die onthuld kunnen worden door alle puzzelstukjes van de beeldpuzzel in het spel voor één speler te verzamelen. Druk op de [L] -toets en [R] -toets om door de verschillende afbeeldingen te bladeren.

- **Stukje van beeldpuzzel**